



NBA 2K18



2K



WICHTIGE GESUNDHEITSINFORMATIONEN: PHOTOSENSITIVE ANFÄLLE

(ANFÄLLE DURCH LICHTEMPFINDLICHKEIT)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

INHALT

1 KUNDENDIENST

- 1 STEUERUNG
- 3 EINFACHE OFFENSE
- 3 EINFACHE DEFENSE
- 4 ERWEITERTE OFFENSE
- 5 ERWEITERTE DEFENSE
- 6 PRO STICK™: WURF
- 7 PRO STICK™: DRIBBLING
- 8 POSTMOVES
- 9 POST-WÜRFE
- 10 DEFENSE-STEUERUNG

11 NBA 2K18 - DAS TEAM

18 EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

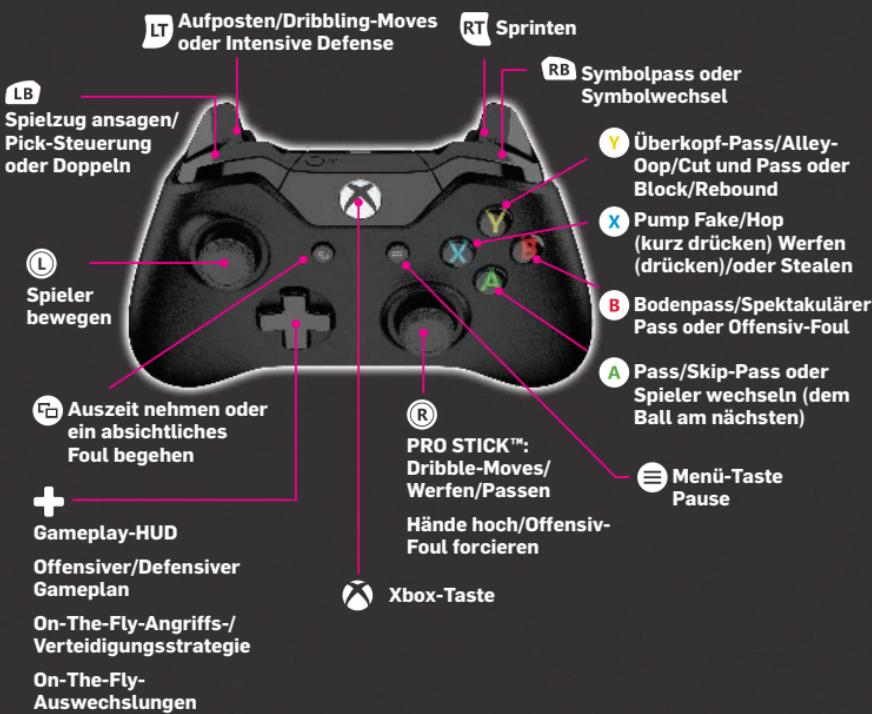


Produkt-Support:
<http://support.2k.com>

Beachten Sie bitte, dass NBA 2K18 Online-Features bis **31. Dezember 2019** verfügbar sind, wir uns allerdings das Recht vorbehalten, Online-Features 30 Tage nach vorheriger Ankündigung zu verändern oder einzustellen.
Weitere Informationen unter www.nba2k.com/status.

STEUERUNG

Dieses Handbuch beschreibt die Steuerung mit dem Xbox One Wireless Controller. Es können aber auch andere Gamecontroller verwendet werden. Die Tastenbezeichnungen Ihres Controllers können von den hier aufgeführten abweichen. Nachschlagen können Sie diese in der Bedienungsanleitung Ihres Controllers oder unter Gamecontroller in der Windows-Systemsteuerung.



XBOX ONE WIRELESS CONTROLLER	LOGITECH RUMBLEPAD 2	TASTATUR
Ⓐ	Linker Stick	Ⓐ / Ⓛ / Ⓝ / Ⓟ
Ⓑ	Taste 1	Ziffernblock Ⓟ
Ⓐ	Taste 2	Leertaste
Ⓑ	Taste 3	Ziffernblock Ⓛ
Ⓨ	Taste 4	Ziffernblock Ⓝ
Ⓛ	Taste 5	⎇ Shift links
Ⓜ	Taste 6	Ziffernblock ⎵ ⎵ Enter
Ⓛ	Taste 7	Tab
Ⓜ	Taste 8	Ziffernblock Ⓡ
☰	Taste 10	Esc
⎙	Taste 9	Bild ⬆
+	Steuerkreuz	⬆ / ⬅ / ⬇ / ⬈
Ⓜ	Rechter Stick	Ziffernblock Ⓛ / Ⓝ / Ⓟ / Ⓡ

EINFACHE OFFENSE	CONTROLLER	TASTATUR	EINFACHE DEFENSE
Spieler bewegen	Ⓐ	Ⓐ / Ⓛ / Ⓜ / Ⓞ	Spieler bewegen
PRO STICK™: Dribble-Moves/Werfen/Passen	Ⓑ	Ziffernblock Ⓑ / Ⓞ / Ⓠ / Ⓢ	Hände hoch / Offensiv-Foul forcieren
Aufposten/ Dribbling-Moves	Ⓣ	ⓐ Shift links	Intensive Defense
Sprinten	Ⓣ	Ziffernblock ⓕ Enter	Sprinten
Spielzug ansagen/Pick-Steuerung	Ⓛ	Tab	Defensivanpassungen / Doppeln
Symbolpass	Ⓑ	Ziffernblock Ⓥ	Symbolwechsel
Pass (drücken) / Skip-Pass (drücken und halten)	Ⓐ	Leertaste	Spieler wechseln (dem Ball am nächsten)
Bodenpass (drücken), Spektakulärer Pass (doppelt drücken), Kontrolle des Passempfängers (drücken und halten)	Ⓑ	Ziffernblock ⓑ	Offensiv-Foul forcieren
Werfen (drücken) Pumpfake/Hop (kurz drücken) Spin Gather (doppelt drücken)	⓫	Ziffernblock Ⓟ	Stealen (drücken) Absichtliches Foul (halten)
Überkopf-Pass (drücken), Alley-Oop (doppelt drücken), Cut und Pass (drücken und halten)	⓬	Ziffernblock Ⓝ	Block/Rebound
Gameplay-HUD	⓭	↑	Gameplay-HUD
Offensive Strategie	⓮	⇒	Defensive Strategie
On-The-Fly-Angriffsstrategie	⓯	⟲	On-The-Fly-Defense-Spielzüge
On-The-Fly-Auswechslungen	⓯	⤵	On-The-Fly-Auswechslungen

ERWEITERTE OFFENSE

Positionsabhängige Spielzugansage	„ L “ oder „ Tab “ antippen, Aktionstaste des gewünschten Mitspielers drücken, Spielzug auswählen
Pick-Steuerung	„ L “ oder „ Tab “ drücken und halten. Drücke „ R “ oder Ziffernblock „ + “, um Roll vs Fade zu wählen, und „ RT “ oder Ziffernblock „ Enter “, um die Pick-Seite zu wählen
Bodenpass	„ B “ oder Ziffernblock „ 1 “ drücken
Überkopf-Pass	„ Y “ oder Ziffernblock „ 3 “ drücken
Spektakulärer Pass	„ B “ oder Ziffernblock „ 1 “ doppelt drücken
Alley-Oop	„ Y “ oder Ziffernblock „ 3 “ doppelt drücken
Cut und Pass	Drücke und halte „ Y “, damit der ausgewählte Mitspieler einen Cut zum Korb läuft. Warte, bis er in Reichweite ist oder lasse „ Y “ los, um den Pass vorzeitig zu erzwingen.
Kontrolle des Passemtpfängers	Drücke und halte „ B “ oder Ziffernblock „ 1 “ und verwende dann „ L “ oder „ A “ / „ S “ / „ D “ / „ W “, um den gewählten Passemtpfänger zu kontrollieren. Lasse „ B “ oder Ziffernblock „ 1 “ los, um den Ball zu passen.
Fake-Pass	„ Y “ + „ B “ oder Ziffernblock „ 3 “ + Ziffernblock „ 1 “ (während du stehst oder zum Korb ziehst)
Jump-Pass	„ X “ + „ A “ oder Ziffernblock „ 5 “ + „ Leertaste “
Give and Go	Drücke und halte „ A “ oder „ Leertaste “, um die Kontrolle über den Passgeber zu behalten, lasse „ A “ oder „ Leertaste “ los, um den Ball zu ihm zurückzupassen
Putback-Dunk/-Korbleger Alley-Oop-Abschluss (wenn du den Passemtpfänger steuerst)	„ X “ oder Ziffernblock „ 5 “ halten
PRO STICK™-Pass	„ RB “ + „ R “
Auszeit nehmen	Ansicht-Taste

ERWEITERTE DEFENSE

Benutze	①
Fast Shuffle	LT + RT + ①
Steal	Drücke X
Block	Y
Rebound	Y (Ball in der Luft)
Offensiv-Foul forcieren	②
Flop	Zweimal ② drücken
Dribbler bedrängen	LT halten und ① in Richtung Dribbler bewegen
Hände hoch	Halte ② oben
Hände zur Deny-Verteidigung hoch	② halten (während Off-Ball-Defense)
Doppeln	Halte ④
Symbol-Doppeln	LB antippen und Symbol des gewünschten Spielers zum Doppel drücken und halten

PRO STICK™

Mit dem PRO STICK™ hast du mehr Kontrolle über deine Offensivfähigkeiten als je zuvor.

PRO STICK™: WURF

Aktion	Eingabe
Jumpshot	Bewege und halte Ⓐ in eine beliebige Richtung (zum Korb, um über Brett zu werfen)
Pump Fake	Beginne einen Jumpshot und lasse Ⓐ dann schnell los
Runner/Floater (beim Zug zum Korb aus Mitteldistanz)	Ⓐ weg vom Korb halten
Hop Gather	Drücke ▢ , während du stehst oder zum Korb ziehst (Mit Ⓛ bestimmst du die Richtung des Sprungschritts)
Spin Gather	Doppelt ▢ drücken, während du stehst oder zum Korb ziehst
Normaler Korbleger (beim Zug zum Korb)	Halte Ⓐ nach links, rechts oder in Richtung Korb, während du zum Korb ziehst (Richtung des Ⓐ bestimmt Abschlusshand)
Eurostep-Korbleger (beim Zug zum Korb)	▢ doppelt drücken, während du zum Korb ziehst
Cradle-Korbleger (beim Zug zum Korb)	▢ doppelt drücken, während du Ⓛ in Richtung der Ballhand hältst.
Reverse-Korbleger (beim Zug zum Korb entlang der Grundlinie)	Ⓐ zur Grundlinie halten
Zweihand-Dunks (beim Zug zum Korb)	RT + Ⓐ zum Korb halten
Dunk mit starker/ schwacher Hand (beim Zug zum Korb)	RT + Ⓐ nach links/rechts halten für einen Dunk mit der jeweiligen Hand
Spektakuläre Dunks (beim Zug zum Korb)	RT + Ⓐ weg vom Korb halten
Wurfwechsel in der Luft	Dunk/Korbleger starten, Ⓐ in der Luft in eine beliebige Richtung bewegen
Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte Ⓐ dann erneut, bevor der Pump Fake endet

PRO STICK™: DRIBBLING

In der folgenden Tabelle beziehen sich die Eingabe-Bewegungen auf ⓧ.

Aktion	Eingabe	Kontext
Triple Threat Jab Step	ⓘ nach links/rechts/vorne antippen	Triple Threat
Triple Threat Spinout	Drehe ⓧ, dann schnell wieder in neutrale Stellung	Triple Threat
Triple Threat Stepback	ⓧ + ⓧ weg vom Korb antippen	Triple Threat
Hesitation (Schnell)	ⓘ zur Ballhand antippen	Dribbling
In and Out	ⓧ drücken + ⓧ zum Korb antippen	Dribbling
Crossover (vorne)	ⓘ zur Hand ohne Ball antippen	Dribbling
Crossover (zwischen den Beinen)	ⓘ zwischen Hand ohne Ball und Rücken des Spielers antippen	Dribbling
Behind the Back	ⓘ weg vom Korb antippen	Dribbling
Spin	Drehe ⓧ von der Ballhand um den Rücken des Spielers herum, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Half-Spin	Drehe ⓧ in einem Viertelkreis von der Ballhand zum Korb, dann schnell wieder in die neutrale Stellung	Dribbling
Stepback	ⓧ + ⓧ weg vom Korb antippen	Dribbling

POSTMOVES (ZUM AUFPPOSTEN ⚡ HALTEN)

Aktion	Eingabe
Postbewegung	Halte ⚡
Schneller Spin	Drehe ⚡ zur äußeren Schulter
Hook-Drive	Drehe ⚡ zur inneren Schulter
Fakes	Tippe ⚡ in eine beliebige Richtung weg vom Korb an
Dribbling-Hand wechseln	⚡ weg vom Korb antippen
Pickup-Dribbling	⚡ zum Korb antippen
Post Hop	Halte ⚡ links/rechts weg vom Korb, drücke dann ⚡
Post Stepback	Halte ⚡ weg vom Korb, drücke dann ⚡
Dropstep	Halte ⚡ links/rechts zum Korb, drücke dann ⚡

POST-WÜRFE

Aktion	Eingabe
Hookshot im Post (Nahdistanz)	Ⓐ zum Korb (mit Ⓛ neutral)
Shimmy Hook	Ⓑ + Ⓐ zum Korb (mit Ⓛ neutral)
Post Fade (aus Mitteldistanz oder Distanz)	Ⓐ links/rechts weg vom Korb
Post-Korbleger	Halte Ⓐ links oder rechts in Richtung des Korbs (Ⓑ vom Korb wegbewegen)
Step-Through Korbleger	Ⓐ zum Korb (während du Ⓑ zum Korb hältst)
Shimmy Fade	Ⓑ halten, dann Ⓐ links/rechts weg vom Korb bewegen (mit Ⓛ in neutraler Position)
Pump Fake	Leite einen der oben aufgelisteten Moves ein und bewege Ⓐ dann in die neutrale Stellung
Up and Under / Step-Through	Mach einen Pump Fake und halte Ⓐ dann erneut, bevor der Pump Fake endet

DEFENSE-STEUERUNG

Aktion	Eingabe	Kontext
Bewegen	Ⓐ	Beliebig
Fast Shuffle	RT + LT + Ⓢ	Beliebig
Steal	Drücke Ⓣ	Beliebig
Block	Ⓨ	Beliebig
Rebound	Ⓨ (Ball in der Luft)	Beliebig
Offensiv-Foul forcieren	Ⓑ	Beliebig
Flop	Zweimal Ⓛ drücken	On-Ball-Defense
Intensive Defense	Halte LT	On-Ball-Defense
Dribbler bedrängen	Halte LT + bewege Ⓢ in Richtung des Dribblers	On-Ball-Defense
Hände hoch	Halte Ⓢ in eine beliebige Richtung	On-Ball-Defense
Deny-Defense	Halte Ⓢ in eine beliebige Richtung	Off-Ball-Defense
Doppeln	LB	Beliebig

NBA 2K18 - DAS TEAM

VISUAL CONCEPTS ENTERTAINMENT, INC.

LEAD ENGINEER

Andrew Marrinson

ART DIRECTOR

Joel Friesch

ENGINEERING

AI ENGINEERS

Matt Hamre
Shawn Lee
Gordon Read
Eddie Park
Andrew Brown
Ben Hester
Karthik Krishnamurthy
David Brown

ENGINEERS

Tim Meekins
Johnnie Yang
Mark Horstey
Chris Larson
Nick Jones
Mark Roberts
Nate Bamberger
Evan Harsha
Tim Schroeder
Steven Fuller
David Copelovici
Matthias Wloka
Harlan Young
Paul Hale
Brad Jones
Barry LaVergne
Kijin Keum
Qiong Wang
Anthony Lundquist
Ian Citti
Jeff Brizzolara
Nathan DeGrand
Scott Kohn
Katherine Hayton
Kyung-Kun Ko
Wen Chi Gu
David Yu
Eleftherios "Leftos" Aslanoglou
Bihua "Bella" Qiu
Yu Gu
Arvind Gopalakrishnan
Kefei Lei
Ivan Gusev
Heem Patel
Doug Marien
Jingjing Wang
Kiran George
Kai-Chaun Hsiao
Igor Pevac
Anish Ramaswamy
Mark Chatfield
Goksu Ugur
Zongye Yang
Li Lin
Daniel Finch
John Friar
Pujian Dave
Tianyi Yang
Jacob Longazo
JD Minwong
Sagar Mistry
Sang-Won Kim
Alex Cordova
Dominic Nicholson
Kevin Dec
Evan Li
John Conover
Apurva Kumar
Kemi Peng
Chi-Hao Kuo

ENGINEER INTERNS
Kshitij Jain

Emre Findik
Samuel Flores
Zhen Feng
Alex Longazo

TECH GROUP

DIRECTOR OF TECHNOLOGY

Tim Walter

LEAD LIBRARY ENGINEER

Ivar Olsen

LIBRARY ENGINEERS

Boris Kazanski
Zhe Peng
Brian Ramagli

MAYA TOOLS SOFTWARE ENGINEER

Andras Jambori

TOOLS ENGINEER

Prajwal Manjunath

BUILD TOOLS ENGINEER

Nick Contini

PRODUCTION

EXECUTIVE PRODUCER

Jeff Thomas

SENIOR PRODUCERS

Asif Chaudhri
Erick Boenisch
Felicia Steelehouse
Ben Bishop
Rob Jones
Zach Timmerman

GAMEPLAY DIRECTOR

Mike Wang

PRODUCTION & DESIGN

Jerson Sapida
Dion Peete
Jay Iwahashi
Jason Souza
Dan Indra
Joe Levesque
Abe Navarro
Jon Corl
Eric Dillard
Nino Samuel
Dan Bickley
Jesse Bean
Dave Zdyrko
Matt Underwood
Robert Nelson
Kurtis Hon
Erik O'Keady
Michael Stauffer
Scott O'Gallagher
Charles Williams
Jesse Hamburger
Pierre Luc-Grenon
Ben Horne
Himanshu Vartak
Brett Hawkins
Shane Coffin
Peter Cornforth
Grant Wilson

ART TEAM

CHARACTER LEAD

Ann Sidenblad

CHARACTER ARTIST

Evan Ahlheim
Tim Auer
Andy Foster
Chris Darroca
Winnie Hsieh
Yuki Yamamura

ADDITIONAL CHARACTER ART

Matt Fagan

3D SCANNING TECHNICIAN

Chris O'Neill

TECHNICAL ART LEAD

Stewart Graff

TECHNICAL ART

Joe Hultgen
Bugi Kaigwa
Roger Ridley
Emre Yilmaz
Tenghao Wang

ADDITIONAL TECHNICAL ART

Crysta Frost

ENVIRONMENT LEAD

John Lee

ENVIRONMENT ARTIST

Tim Doonan
Tim Loucks
Ray Wong
Alfonso Villar

LIGHTING LEAD

Joe Clark

LIGHTING ARTIST

Randy Cooper

ANIMATION DIRECTOR

Roy Tse

LEAD GAMEPLAY ANIMATOR

Elias "ELI" Figueroa

GAMEPLAY TECHNICAL LEAD

Jamie Wicks

ANIMATOR

Eric Perrier
Wilster Phung

ADDITIONAL ANIMATION

Robert Firestone
Sam Yazaji

PERFORMANCE CAMERA

Jonathan Lyons

ADDITIONAL PERFORMANCE

CAMERA

Justin Mettam

PERFORMANCE FACIAL LEAD

Joel Flory

PERFORMANCE FACIAL ANIMATION

Alex Bittner
Jean Lin
Rhea Shetty
Tim Waddy

UI ART DIRECTOR

Herman Fok

UI ART LEAD

Justin Cook

UI VISUAL DESIGN

Zhen Xiong Tan
Anthony Yau

USER INTERFACE

Albert Carmona
Andrew Michael Chin
Blake Landry
David Lee
Jared Rubio Delamora
Jeffrey Davis
Myra Shadie
Quinn Kaneko
Rob Simmons

USER INTERFACE SPECIAL THANKS

Matt Chalwell
Chris O'Neil

STUDIO ART DIRECTOR

Matt Crysdale
Anton Dawson

ART PRODUCER

Karen Huang
Stephanie Gene Morgan
Corie Zhang

FACE CAPTURE

Pixelgun Studio

SPECIAL THANKS

2K Mocap
Matt Chalwell
Lee Olsen
Miquel Carrasquillo
Scape Martinez
Tony Reynolds
Virtuos
XPEC Art Center

VC AUDIO TEAM**AUDIO DIRECTOR**

Joel Simmons

SR. AUDIO ENGINEER & AUDIO TOOLS

Daniel Gardopee

SR. AUDIO ENGINEERS

Todd Gunnerson
Randy Rivas

AUDIO ENGINEER

James Yanisko

SCRIPT WRITERS

Tor Unsworth
Rhys Jones

ADDITIONAL AUDIO

John Crysdale

AUDIO ASSISTANT

Mason Thomas

ADDITIONAL AUDIO PRODUCTION SUPPORT

Brian Buel

ADDITIONAL AUDIO POST

Casey Cameron
Paul Courselle

ADDITIONAL SCRIPT WRITING

Kevin Asseo
Sean Sullivan
Dan Schultz

BROADCAST TEAM**& VOICE TALENT****PLAY-BY-PLAY ANNOUNCER**

Kevin Harlan

COLOR ANALYSTS

Greg Anthony
Brent Barry
Doris Burke
Clark Kellogg
Steve Smith
Chris Webber

SPECIAL GUEST

Kobe Bryant
Kevin Garnett

SIDELINE REPORTER

David Aldridge

STUDIO HOST

Ernie Johnson

STUDIO ANALYST

Shaquille O'Neal
Kenny Smith

PA ANNOUNCER

Peter Barto
Jay Styne
Jimmy Hodson

SPANISH ANNOUNCERS

Sixto Miguel Serrano
Antoni Dalmel
Jorge Quiroga

2KTV CAST**HOST & PRODUCER**

Rachel A. DeMita

LEAD CAMERA & EDITOR

Alan Palmer

GAME EXPERT & PRODUCER

Jonathan Smith

PRODUCER

Jessica Teuscher

EXECUTIVE PRODUCER

Joel Simmons

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

EDITOR

Mary Dorochowicz

EDITOR & CAMERA

Rodney Johnson
David Park

LEAD GRAPHICS

Jolan Wood

AUDIO MIX

James Yanisko

Brian Buel

ADDITIONAL CAMERA

Ian Levesque

VC SOUTH**TECHNICAL DIRECTOR**

Steve Rancz

CREATIVE DIRECTOR

Brian Silva

DIRECTOR OF PRODUCT DEVELOPMENT

Chien Yu

ENGINEERS

Mike Bowman
Thang Nguyen
David Miska
Dave Wagner

MYCAREER CAST & CREW STARRING**MyPLAYER/DJ**

Shane Paul McGhie
Shammy Wells
Cameron Bedford
B Fresh
Sherry Cola
Bryan Lee
Scott Allen Perry
Coach Draught
Donathan Walters
Boo Boo Thompson
Nelson Scott
Hannah Shapiro
Veronika West
Charlie Skiddoes

Tom Gelo

Aron Agrawal

Eli Ezra

Lil Juug

Siddharth Dhananjay

Derick Merrick/Erick Merrick

Charles Parker Newton

Doc Johnson

Byron Bowers

Jules Thompson

Brian Moses

Marco Spinelli

Jeremy Barrick Gotch

MIKE REP

Meghan Lennox

JORDAN REP

Ally Quinn

UNDER ARMOUR REP

Aly Trasher

ADIDAS REP

George Karemian

GLOBAL SHOE REP

Paul Ghiringhelli

GATORADE REP (TED)

Sam Cohan

MOUNTAIN DEW REP

Ben Knoll

COMMERCIAL/BILLBOARD SHOOT DIRECTOR

Matt Sampietro

ATM

Sheldon Bailey

PROVING GROUND MC

Mason Thomas

Chris Ernst

PROVING GROUND REGISTRATION

Kat Ann Nelson

NBA TEAM SCOUT

Roy Werner

PROVING GROUND TEAMMATE

Austin Simon

Rachel A. DeMita, as Herself

Ronnie 2K, as Himself

TEAM TRAINER 1

Dennis Ruel

TEAM TRAINER 2

Ray Carbonel

ALLEY-OOPS TATTOO EMPLOYEE

Danielle O'Dea

SWAG'S EMPLOYEE

Melissa O'Keefe

NBA STORE EMPLOYEE

Evan deRouin

FOOT LOCKER EMPLOYEE

Joel Ferreira-Clifton

GATORADE FUEL BAR ATTENDANT

Xander McNally

JBL HEADPHONE STORE ATTENDANT

Jake Bohigian

DJ FAN BOY

Christian Papierniak

REPORTERS

Evan deRouin

Alexandra Grant

Christian Papierniak

NBA STARS

Joe Embiid, as Himself
Devin Booker, as Himself
Karl-Anthony Towns, as Himself
D'Angelo Russell, as Himself
Isaiah Thomas, as Himself
Kyrie Irving, as Himself
Kristaps Porzingis, as Himself
Damian Lillard, as Himself
Paul George, as Himself
DeMar DeRozan, as Himself

PRODUCTION

DIRECTOR

Christian Papierniak

PRODUCTION MANAGER

Evan deRouin

WRITERS

Jason Concepcion

WRITERS

Jay Larson

WRITERS

Jamal Olori

ADDITIONAL WRITING & EDITING

Ben Bishop

ADDITIONAL WRITING

Dan Indra
Christian Papierniak

CASTING DIRECTOR

Dean Fronk

MyGM STORY

WRITER

James Marceda

STORY BY

Erick Boenisch

DIRECTED BY

Barry LaVergne

MOTION CAPTURE DEPARTMENT

SUPERVISOR

David Washburn

STAGE MANAGER

Anthony Tominia

SENIOR PRODUCTION MANAGER

David Voci

RESEARCH AND DEVELOPMENT

J. Mateo Baker

TECHNICAL MANAGER

Nateon Ajello

Pipeline Engineer

Charles Harris III

ASSISTANT DIRECTOR

Alexandra Grant

Stage Technician II

Jennie Antonio
Emma Castles
Jeremy Schlichtel

Stage Technician I

Roy Matos

MOTION CAPTURE STAGE BUILDER

Viqui Peralta

MOTION CAPTURE SPECIALIST II

Ryan Girard
Jose Gutierrez
Gil Espanto

MOTION CAPTURE SPECIALIST I

Jeremy Wages
Michelle Hill

PRODUCTION ASSISTANTS

Marilyn Escobar
Erica Cunningham
Kenneth Ellis

MOTION CAPTURE AUDIO ENGINEERS

Anthony Garcia
Daniel Morales
Garrett Montgomery

MAKE-UP ARTISTS

Danielle O'Dea
Chrystal Linaja
Emily Jones

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardo
Mike Montoya
Cody Flowers
Garrett Saur
Italo Robinson
Stephanie Sanchez

ADDITIONAL AUDIO

ARENA ORGAN, BEATS Music, & Additional

IN-GAME MUSIC

Casey Cameron

STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

BEAT MACHINE MUSIC

Gramoscope Music

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield

PLAYER CHATTER

Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo
William Gale
Michael Howard
Anaoshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Plung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryl Jones
Khaleisha Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland

Joshua Cervantes

Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp

CAMERA OPERATORS

Alan Ricardo
Michael Montoya
Stephanie Sanchez
Connor Vickers
Brian Bisby

MYCAREER MUSIC & SCORE

Linda Lind

BURNING" AND "ALL NIGHT LONG"

Written and Produced by Linda Lind

2K SPORTS THEME MUSIC

THE CONTEST AND NETWORK

SPORTS TONIGHT

Written, Engineered, and Produced by Bill Kole

THE COMEBACK, THE RIVALRY, AND THE BREAKDOWN

Written by Joel Simmons
Engineered and Produced by Bill Kole

2K THEMES

Performed by CosmoSquad

ARENA ORGAN, BEATS, MUSIC, & ADDITIONAL IN-GAME MUSIC

Casey Cameron

MYPARK LOADING MUSIC & STUDIO SHOW MUSIC

Cody Mills

NATIONAL ANTHEM VOCALIST

Linda Lind

ADDITIONAL CAPTURE SUPPORT

Christopher Jones

SPECIAL THANKS

Tim Anderson
Phil Johnson
Fresno State Bulldog
Marching Band
Greg Ortiz
Craig Rettmer
Aggie Pack
California Aggie
Marching Band

PLAYER CHATTER

Derek Breakfield
Michael Patterson
Gleb Kaminer
Marlon Cowart
Devin Glischinski
PJ King
Christian Nielson-Buckholdt
Dorian Lockett
Eric Larsen
Jacob Battersby Gordon
Donell Dshone Johnson Jr.
Sean Lasatar
Shane Meston
Matt Pynn
Nick Powers
Carney Lucas
Michael Distad
Will Dagnino
Michael Turner
Spencer Douglass
Todd Bergmann
Cecil Hendrix
Sean Pacher
Brian Shute
Eric White

CROWD CHATTER

Ben Anderson
Scott Darone
Marion Dreo

William Gale
Michael Howard
Aanooshak Khavarian
Kelsie Lahti
Ashley Landry
Wilster Phung
Adrienne Pugh
Jonathan Smith
Charles Williams
Niko Ackerman
Steven Baston
Marcus Boddy
Vincent Byrne Davis
Philip Floyd
Ben Hader
Darryl Jones
Khaleisheia Jones
Jesse Langland
Rolan Jed Negranza
Hana Ohira
Danielle Strickland
Joshua Cervantes
Reinard Coloma
Christopher Nichols
Jaymi Valdes
Rebecca Friedman
Daniel Stafford
Megan Knapp
Leslie Peacock

2K

PRESIDENT
David Ismailer

SVP, SPORTS OPERATIONS
Jason Argent

PRESIDENT, SPORTS DEVELOPMENT
Greg Thomas

2K CREATIVE DEVELOPMENT

VP, CREATIVE DEVELOPMENT
Josh Atkins

CREATIVE DIRECTOR
Eric Simonich

SR. DIRECTOR OF CREATIVE PRODUCTION
Jack Scalici

SR. MANAGER OF CREATIVE PRODUCTION
Josh Orellana

CREATIVE PRODUCTION ASSISTANTS
William Gale
Cathy Neely
Megan Rohr

SR. MARKET RESEARCHER
David Rees

USER TESTING MANAGER
Francesca Reyes

USER RESEARCHER
Jonathan Bonillas

2K MARKETING TEAM

VP OF MARKETING
Alfie Brody

DIRECTOR OF MARKETING
Mike Rhinehart

SR. BRAND MANAGERS
Andrew Blumberg
William Inglis

VP OF COMMUNICATIONS, THE AMERICAS
Ryan Jones

SR. COMMUNICATIONS MANAGER
Ryan Peters

SR. DIRECTOR, MARKETING PRODUCTION
Jackie Truong

PROJECT MANAGER
Heidi Oas

MANAGER, MARKETING PRODUCTION
Ham Nguyen

PRODUCTION DESIGNER
Nelson Chao

SR. GRAPHIC DESIGNER
Christopher Maas

GRAPHIC DESIGNER
Chris Cratty

DIRECTOR, VIDEO PRODUCTION
Kenny Crosbie

VIDEO EDITOR / MOTION GRAPHIC DESIGNERS
Michael Regelean
Eric Neff

VIDEO EDITOR
Shane McDonald

ASSOCIATE VIDEO, PRODUCTION MANAGER
Nick Pylvanainen

ART DIRECTOR, WEB
Gabe Abarcar

WEB DIRECTOR
Nate Schaumberg

SR. WEB DESIGNER
Keith Echevarria

WEB DEVELOPER
Gryphon Myers

WEB PRODUCER
Tiffany Nelson

SR. CHANNEL MARKETING MANAGER
Anna Nguyen

CHANNEL MARKETING MANAGER
Marc McCurdy

PARTNER MARKETING SPECIALIST
Kelsie Lahti

DIRECTOR, DIGITAL MARKETING
Ronnie Singh

SOCIAL MEDIA MANAGER
Chris Manning

ASSOCIATE MANAGER
Michael Howard

MARKETING ASSISTANT
Jessica Perez

SR. DIRECTOR, PARTNERSHIPS & LICENSING
Jessica Hopp

MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING
Greg Brownstein

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS & LICENSING
Ashley Landry

ASSOCIATE MANAGER, PARTNERSHIPS
Aaron Hiscox

SR. DIRECTOR, TRADESHOWS & EVENTS
Leslie Zinn Abarcar

EVENTS MANAGER
David Iskra

DIRECTOR, CUSTOMER SERVICE
Ima Somers

CUSTOMER SERVICE MANAGER
David Eggers

KNOWLEDGE BASE COORDINATOR
Mike Thompson

CUSTOMER SERVICE LEAD
Crystal Pittman

SENIOR CUSTOMER SERVICE ASSOCIATES
Alicia Nielsen
Ryosuke Kurosawa

2K OPERATIONS

SVP, SR. COUNSEL
Peter Welch

COUNSEL
Justyn Sanderford
Aaron Epstein

VP, PUBLISHING OPERATIONS
Steve Lux

DIRECTOR OF ANALYTICS
Mehmet Turan

SR. DATA ANALYST
Adam Dobrin

SR. ANALYST
Tuomo Nikulainen

DIRECTOR OF OPERATIONS
Dorian Rehfield

LICENSING/OPERATIONS SPECIALIST
Xenia Mut

2K IT

SR. DIRECTOR, 2K IT
Rob Roudabush

TECHNICAL DIRECTOR
Russell Mains

SR. IT MANAGER
Bob Jones

SR. ENGINEERING MANAGER
Jon Heysek

SR. NOC MANAGER
Vaclav Dolezal

SR. IT MANAGER
Lee Ryan

ONLINE MANAGER
Scott Darone

NETWORK ENGINEER
Don Claybrook

SYSTEMS ENGINEERS
Joseph Davila
Manish Patel
Petr Fiala
Peter Pribylne
Radek Trojan

SYSTEMS ADMINISTRATORS
Fernando Ramirez
Tareq Abbassi
Scott Alexander
Davis Krieghoff
Joseph Thompson

IT SUPPORT SPECIALIST
Christopher Smith

IT ANALYST
Michael Caccia**2K INTERNATIONAL****VP, PUBLISHING & OPERATIONS**
Murray Pannell**DIRECTOR, INTERNATIONAL MARKETING AND COMMUNICATIONS**
Jon Rooke**HEAD OF INTERNATIONAL PRODUCT MARKETING**
David Halse**SENIOR INTERNATIONAL BRAND MANAGER**
Aurélien PalleGamage**INTERNATIONAL JUNIOR BRAND MANAGER**
James Dodd**HEAD OF INTERNATIONAL COMMUNICATIONS**
Wouter van Vugt**INTERNATIONAL COMMUNICATIONS MANAGER**
Amy White**INTERNATIONAL COMMUNITY SOCIAL MANAGER**
Roy Boateng**SPECIAL THANKS**
Dan Warren**2K INTERNATIONAL PRODUCT DEVELOPMENT****INTERNATIONAL PRODUCER**
Mark Ward**2K INTERNATIONAL CREATIVE SERVICES****DIRECTOR OF CREATIVE SERVICES & LOCALIZATION**
Nathalie Mathews**LEAD PROJECT MANAGER**
Emma Lepeut**SR. DESIGN MANAGER**
Tom Baker**GRAPHIC DESIGNER**
James Quinlan**EXTERNAL LOCALIZATION TEAMS**

Around the World
Robert Böck
Synthesis Iberia
Synthesis International srl

2K INTERNATIONAL TERRITORY MARKETING AND COMMUNICATIONS

Aaron Cooper
Agnès Rosique
Alison Gram
Alan Moore
Ben Seccombe
Carlo Volz
Carlos Villasante
Caroline Rajcom
Dave Blank
Dennis de Bruin
Gemma Woolnough
Jan Sturm
Jean-Paul Hardy
John Ballantyne
Julien Brossat
María Martinez
Roger Langford
Sandra Mauri

Sandra Melero
Sean Phillips
Simon Turner
Stefan Eder
Warner Guinée
Yoonah Kim
Zaida Gómez

TAKE-TWO INTERNATIONAL OPERATIONS
Anthony Dodd
Phil Anderton
Nisha Verma
Denisa Polcerova
Robert Willis**2K ASIA****GENERAL MANAGER, ASIA**
Jason Wong**MARKETING DIRECTOR, ASIA**
Diana Tan**MARKETING MANAGER, ASIA**
Daniel Tan**JAPAN MARKETING MANAGERS**
Maho Sawashima**CHINA MARKETING MANAGER**
Calvin Shen**KOREA MARKETING MANAGER**
Dina Chung**SR. PRODUCT EXECUTIVE**
Rohan Ishwarlal
Alicia Ng**JAPAN MARKETING ASSISTANT**
Yukiko Hanzawa**SR. LOCALIZATION MANAGER**
Yosuke Yano**LOCALIZATION COORDINATORS**
Pierre Guijarro
Mao Iwai**TAKE-TWO ASIA****OPERATIONS**

Eileen Chong
Veronica Khuan
Chermine Tan
Takako Davis
Ryoko Hayashi

BUSINESS DEVELOPMENT

Erik Ford
Syn Chua
Paul Adachi
Fumiko Okura
Hidekatsu Tani
Aiki Kihara
Ken Tilakaratna
Anna Choi
Cynthia Lee
Hyun Jookyoung

2K QUALITY ASSURANCE**SR. VICE PRESIDENT OF QUALITY ASSURANCE**
Alex Plachowski**QUALITY ASSURANCE DIRECTOR**
Scott Sanford**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER**
Jeremy Ford**QUALITY ASSURANCE TEST MANAGER - SUPPORT TEAMS**
Josh Lagerson**PROJECT LEAD**
Luis Nieves**LEAD TESTERS - SUPPORT TEAMS**

Chris Adams
Nathan Bell
Ashley Carey
Phylisia Fletcher
Timothy Erbil

ASSOCIATE LEAD TESTERS

Alexander Coffin
Joshua Collins
Jeffrey Schrader
Ana Garza
Michelle Paredes
Jordan Wineinger
Steve Yun

SENIOR TESTERS

Philip Lui
Thomas Sammons
Tim Parham
Rob Marruzzo
Johnathon Lak
Anthony Wair
Adam Junior
Cory Waterman
James Schindler
Joshua Brown-Sage
Jemel Jordan-Butler
Shaylea Gallagher
Cassandra Del Hoyo
Bar Peretz
Greg Jefferson
Kristine Naces
Andrew Garrett
Bryan Fritz
Hugo Dominguez
Robert Klempler
Brian Reiss

QUALITY ASSURANCE TESTERS

Eduardo Bancud
Deion Cyriacks
Taylor Galauska
Austin Anderson
Bobby Cofield
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
Scott Luedtke
Charles Maidman
Edward Niecikowski
Richard Pugh
Jeff Mott
Darwin Layco
Dolores Reynolds
Kyle Bellas
Charlene Artuz
Jasun Graf
Bryce Fernandez
Douglas Reilly
Julian Molina
David Dalle
Charles Golango
Josh Hull
Alexandro Calderon
Zachary Little
Sommér Sherfey
Jace McEwen
Daniel Walsh
Arthur Garza-Trevino
Derek Hayes
Dejon Cage
Isaiah Cárdenas
Andre Cruz
Nicolas Demoranville
Cameron Ess-Haghabadi
Michaela Galindo
Brianna Hughes
Maranatha Malonzo
Maximiliano Martinez
Drew Morris
Nicholas Beauparlant
In Sin (Tiffany) Cheong
Reginald Clark
Zachary Conover
Michelle Foley
Sierra Roberts
Adam Schaefer
Wenceslao Concina

SPECIAL THANKS

Leslie Cullum
Alex Belk
Louis Napolitano

Joe Bettis
David Barksdale
Rachel McGrew
Chris Jones
Juan Corral
Cam Steed
Travis Allen
Candice Javellonar
Jeremy Richards

2K INTERNATIONAL QUALITY ASSURANCE

LOCALIZATION QA MANAGER

José Miñana

MASTERING ENGINEER

Wayne Boyce

MASTERING TECHNICIAN

Alan Vincent

LOCALIZATION QA SENIOR LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA PROJECT LEAD

Oscar Pereira

LOCALIZATION QA LEADS

Elmar Schubert
Florian Genthon
Jose Olivares
Sergio Accettura

SENIOR LOCALIZATION QA TECHNICIAN

Christopher Funke
Harald Raschen
Namer Merli
Pablo Menéndez

LOCALIZATION QA TECHNICIANS

Antoine Grelin
Benny Johnson
Clément Mosca
Daniel Im
David Sung
Dimitri Gerard
Dmitry Kuzmin
Ernesto Rodríguez-Cruz
Etienne Dumont
Frédéric Créhin
Gabriel Uriarte
Gian Marco Romano
Javier Vidal
Julio Calle Arpon
Luca Magni
Luca Rungi
Manuel Aguayo
Martin Schücker
Matteo Lanteri
Nicolas Bonin
Noriko Staton
Patricia Ramón
Samuel França
Sarah Dembet
Seon Hee C. Anderson
Shawn Williams-Brown
Sherif Mahdy Farrag
Stefan Rossi
Stefanie Schwamberger
Timothy Cooper
Toni López
Tristan Breedon
Will Vossler
Yury Fesechka

2K CHINA QUALITY AS- SURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Steve Manners

QA LEAD

Gao You Ming

QA ASSOCIATE LEADS

Huang Cheng
Wang Yi Min

QA TESTERS

Chen Ji Zhou
Chen Jie Yu
Chen Si Yu
Chen Tai Ji
Fan Fu Qiang
Fu Ting Yao
Gong Yi Ren
Huang Hua
Jia Jun Yu
Jiang Xiao Yu
Tian Meng Qi
Long Fu Yu
Wan Yue
Wu Di
Xie Zhong Hao
Xin De Hua
Xu Rui
Yang Wen Jing
Yue Chang Yue
Zhang Wei
Zhang Yin Xue
Zhang Yong Bin
Zhao Ju Hao
Zhou Dan

2K CHINA LOCALIZATION QUALITY ASSURANCE

QA DIRECTOR

Zhang Xi Kun

QA MANAGER

Du Jing

PROJECT LEAD

Zhu Jian

LEAD QA TESTERS

Chu Jin Dan
Shigekazu Tsuuchi

SENIOR QA TESTERS

Qin Qi
Kan Liang
Cho Hyunmin

QA TESTERS

Zhao Yu
Wang Ce
Tan Liu Yang
Bai Xue
Tang Shu
Jin Xiong Jie
Hu Meng Meng
Li Ling Li
Chen Xue Mei
Zhao Jin Yi
Ou Xu
Wang Rui
Guo Xi
Jia Kang
Dai Fang Jie
Huang Hai

IT ENGINEERS

Zhao Hong Wei
Hu Xiang
Wang Peng

FOX STUDIOS

Rick Fox
Michael Weber
Tim Schmidt
Cal Halter
Keith Fox
Dustin Smith
Joe Schmidt

NATIONAL BASKETBALL ASSOCIATION

PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Salvatore LaRocca

VICE PRESIDENT, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Hrishi Karthikeyan

SENIOR MANAGER, LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Vince Kearney

EXECUTIVE VICE PRESIDENT, GLOBAL Partnerships

Emilio Collins

VICE PRESIDENT, GLOBAL PARTNERSHIPS

Matt Holt

DIRECTOR, GLOBAL PARTNERSHIPS

Adrienne O'Keefe

SPECIALIST GLOBAL PARTNERSHIPS

Mary O'Laughlin

COORDINATOR GLOBAL PARTNER- SHIPS

Harley Opolinsky

ASSOCIATE COORDINATOR GLOBAL PARTNERSHIPS

Daniel Lupin

MOTION CAPTURE TALENT

Karl-Anthony Towns
D'Angelo Russell
Glenn Robinson III
Marquese Chriss
Aaron Gordon
Zach LaVine
Ben McLemore
Austin Rivers
Lance Stephenson
Evan Turner
Dion Waiters

BASKETBALL TALENT

Trev Abraham
Josh Akognon
Dakarai Allen
Josh Amey
Doug Anderson
Dominic Artis
Dominique Barnes
Charles Boozer
Grayson "The Professor" Boucher
Myree "Reemix" Bowden
C.J. Brown
Jerry Brown
Michael Bryson
Lydell Cardwell
Amir Carraway
Christian Cavanaugh
Collin Chiverton
Marques Crawford
James Davis

Cody Demps
Treavon Duffy
E.J. Farris
Brian Goins
Vincent Golson
Tim Harris
Tyler Idowu
Chuks Iroegbu
Rae Jackson
Darin Johnson
Tajai Johnson
Theo Johnson
Tony Johnson
Chris Jones
Erik Kinney
Carson MackNate Maxey
Corey McIntosh

Arron Mollet
Marcus MorganLangston Morris-Walker
Devin Murphy
Chris Murry
Devon Mynhier
Scott O'Gallagher
Akachi Okugo
Herman Pratt IV
Jerald "J.P." Pruitt
Jeff Remmington
Dulani Robinson
Joey Rodriguez
Morgan Sabia
Julian Scott
Matt Scott
Austin Simon
Chris Smith
Gary "G" Smith
Jordan Southerland
Kammon Taylor
T.J. Taylor
Kyi Thomas
Elijah White
Larry Wickett
Roshun Wynne, Jr.

MPARK DANCERS
Denzel "Meechie" Harris
Daquan "Toosi" High
Judson Laippy
Eric "Kidd Strobe" Bassett
Gary "Noh-Justice" Morgan
David "Kid David" Shreibman
Tony Ly

SPECIAL THANKS
Hameed Ali
Billy "Dunkademics" Doran
Simon Enciso
Nate Garth
Allen Huddleston II
Tony Husary
AaIim Moor
James Nunnally
Michael Nunnally
Calvin Otiono
Chris Roberts
Franklin Session
Carlos Smothers
Ryan Sykpons
Jay Washington

VISUAL CONCEPTS
SPECIAL THANKS
Strauss Zelnick
Karl Slatoff
Lainie Goldstein
Dan Emerson
Jordan Katz
David Cox
Steve Glickstein
Scott Patterson
Take-Two Sales Team
Take-Two Digital Sales Team
Take-Two Channel Marketing Team
Siobhan Boes
Hank Diamond
Alan Lewis
Daniel Einziger
Christopher Fiumano
Pedram Rahbari
Jenn Kolbe
Greg Gibson
Take-Two Legal Team
David Boultry
Juan Chavez
Rajesh Joseph
Gaurav Singh
Alexander Raney
Barry Charleton
Jon Titus
Gail Hamrick
Tony MacNeill
Chris Bigelow
Brooke Grubrian
Katie Nelson
Chris Burton
Daniella Gutierrez
Betsy Ross
Pete Anderson
Maria Zamaniego
Nicholas Bublitz
Nicole Hillenbrand
Danielle Williams
Gwendoline Oliviero
Ariel Owens-Barham
Kyra Simon
Ashish Popli
Mark James
Christina Vu
Mark Little
Jean-Sabastien Ferey
Access Communications
Operation Sports
David Cook
Cameron Goodwin
Simon Cooke
Andrew Farrier
Tracy Carnahan
Sandra Smith Congdon
Chris Casanova
Ethan Abeles
Joseph Gomez
Zachary Romer
Jeff Schrader
Max Ehrlich
Jessica Mitchell
The Lee Family

Published by 2K, a publishing label of Take-Two Interactive Software, Inc. All trademarks are the property of their respective owners. The names and logos of all arenas are trademarks of their respective owners and are used by permission. Certain trademarks used herein [or hereon] are properties of American Airlines, Inc. used under license to 2K Sports. All rights reserved. Copyright 2017 by STATS LLC. Any commercial use or distribution of the Licensed Materials without the express written consent of STATS LLC is strictly prohibited. Basketball Equipment Supplied by Gared Sports, the exclusive supplier of basketball backboards and rims to NBA arenas. This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. Localization tools and support provided by XLOC Inc. Bankers Life Fieldhouse and the Bankers Life Fieldhouse logo are trademarks owned by CNO Financial Group, Inc. and are used by permission.

Uses Simplygon (TM), Copyright (c) 2016 Donya(TM) Labs AB Portions of this software are Copyright (c) 2014, Pablo Fernandez Alcantarilla, Jesus Nuevo. All Rights Reserved. Emoji provided free by <http://emojione.com>

The NBA and NBA member team identifications are the intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams. Copyright 2017 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.

EINGESCHRÄNKTE SOFTWAREGARANTIE UND LIZENZVEREINBARUNG

Diese eingeschränkte Softwaregarantie und Lizenzvereinbarung (diese „Vereinbarung“) kann in unregelmäßigen Abständen aktualisiert werden. Die aktuell gültige Version wird auf www.take2games.com/eula (die „Website“) veröffentlicht. Durch die Nutzung der Software über die Veröffentlichung der aktualisierten Version hinaus erklären Sie Ihr Einverständnis der aktualisierten Bedingungen.

„SOFTWARE“ BEINHALTET SÄMTLICHE MIT DIESER VEREINBARUNG ZUR VERFÜGUNG GESTELLTE SOFTWARE, DIE BEGLEITENDEN BENUTZERHANDBÜCHER, VERPACKUNGEN UND SONSTIGEN SCHRIFTLICHEN, ELEKTRONISCHEM ODER ONLINE ZUR VERFÜGUNG GESTELLTEN MATERIALIEN SOWIE SÄMTLICHE KOPIEN SOLCHER SOFTWARE UND/ODER MATERIALIEN.

DI SE SOFTWARE WIRD LIZENZIERT, NICHT VERKAUFT. INDEM SIE DIESE SOFTWARE ODER DAS BEGLEITMATERIAL DIESER SOFTWARE ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER AUF ANDERE WEISE VERWENDEN, AKZEPTIEREN SIE DIE VORLIEGENDE VEREINBARUNG MIT DER TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE INC. MIT SITZ IN DEN VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA („LIZENZGEBER“) SOWIE DIE DATENSCHUTZERKLÄRUNG, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/privacy, SOWIE DIE NUTZUNGSBEDINGUNGEN, EINZUSEHEN UNTER www.take2games.com/legal. DIESE EINVERSTÄNDNISERKLÄRUNG IST BINDEND.

BITTE LESEN SIE DIESE VEREINBARUNG SORGFÄLTIG DURCH. SIND SIE NICHT MIT ALLEN BEDINGUNGEN DIESER VEREINBARUNG EINVERSTÄNDEN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT ÖFFNEN, HERUNTERLADEN, INSTALLIEREN, KOPIEREN ODER VERWENDEN.

LIZENZ

Vorbehaltlich der vorliegenden Vereinbarung und der damit verbundenen Bestimmungen und Bedingungen erteilt der Lizenzgeber Ihnen hiermit das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Recht und die nicht ausschließliche, nicht übertragbare, eingeschränkte und widerrufliche Lizenz, eine Kopie dieser Software für Ihren persönlichen, nicht-gewerblichen Gebrauch auf einer einzelnen Spielplattform (z.B. Computer, Mobilgerät oder Spielkonsole) zum Gameplay zu nutzen, es sei denn, in der Softwaredokumentation wird Anderweitiges ausdrücklich spezifiziert. Ihre Lizenzrechte unterliegen der Einhaltung der Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung. Die Laufzeit der in dieser Vereinbarung enthaltenen Lizenz beginnt an dem Tag, an dem Sie die Software installieren oder anderweitig nutzen und endet, wenn Sie sich dieser Software entledigen bzw. wenn die Vereinbarung gekündigt wird, je nachdem, welcher Tag früher eintritt (siehe unten).

Diese Software wird an Sie nicht verkauft sondern nur lizenziert, und Sie erkennen hiermit an, dass keinerlei Eigentumsrechte an der Software übertragen werden und dass diese Vereinbarung nicht als Kauf an Rechten an der Software auszulegen ist. Der Lizenzgeber behält alle Rechte und Titel und Ansprüche in Bezug auf die Software, insbesondere Urheberrechte, Markenrechte, Geschäftsehemimnisse, Handelsbezeichnungen, Eigentumsrechte, Patente, Titel, Computercodes, audiovisuelle Effekte, Themen, Charaktere, Charakternamen, Geschichten, Dialoge, Schauspieler, Artdraws, Soundeffekte, musikalische Werke und Urheberpersönlichkeitsrechte. Die Software unterliegt dem Schutz des US-amerikanischen Urheber- und Markenrechts und den weltweit geltenden Gesetzen und Verträgen. Die Software darf ohne die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers in keiner Weise und auf keinem Medium weder ganz noch in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet werden. Jeder, der die Software in irgendeiner Weise ganz oder in Teilen kopiert, vervielfältigt oder verbreitet, begeht eine vorsätzliche Verletzung der Urheberrechte und kann in den USA oder in seinem Heimatstaat zivil- und strafrechtlich belangt werden. Sie sollten sich darüber im Klaren sein, dass Urheberrechtsverstöße in den USA gesetzlichen Strafen von bis zu US-\$ 150.000 pro Verstoß unterliegen. Die Software enthält bestimmt lizenzierte Inhalte und die Lizenzgeber des Lizenzgebers haben Anspruch darauf, Ihre Rechte im Fall einer Verletzung dieser Vereinbarung ebenfalls zu schützen. Alle Rechte, die Ihnen nicht ausdrücklich durch diese Vereinbarung eingeräumt werden, verbleiben beim Lizenzgeber (und gegebenenfalls dessen Lizenzgeber).

LIZENZBEDINGUNGEN

Sie verpflichten sich, Nachfolgendes zu unterlassen:

die Software für gewerbliche Zwecke zu nutzen;

die Software oder Kopien der Software, insbesondere virtuelle Gegenstände bzw. virtuelle Währung (wie nachstehend definiert), ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung des Lizenzgebers oder ohne dass dies ausdrücklich in der vorliegenden Vereinbarung festgelegt wurde zu verbreiten, zu verpacken, zu lizenziieren, zu verkaufen, zu vermieten, in eine konvertierbare Währung umzuwandeln oder sie anderweitig zu übertragen bzw. abzutreten;

die Software oder Teile davon zu kopieren (abgesehen von dem in der vorliegenden Vereinbarung Vorgesehenen);

eine Kopie der Software in einem Netzwerk zur Verfügung zu stellen, das die Nutzung oder das Herunterladen durch andere User ermöglicht; die Software in anderer Weise als in dieser Vereinbarung vorgesehen in einem Netzwerk, für den Online-Gebrauch oder auf mehr als einem Computer oder einer Spielkonsole zur selben Zeit zu nutzen oder zu installieren (oder dies Dritten zu erlauben);

die Software auf ein Festplattenlaufwerk oder andere Speichermedien zu kopieren, um die Auflagen zu umgehen, die Software von der beigefügten CD-ROM oder DVD-ROM aus laufen zu lassen (dieses Verbot bezieht sich nicht auf komplete oder partielle Kopien, die eventuell durch die Software selbst als Teil des Installationsprozesses vorgenommen werden, um einen möglichst effizienten Ablauf zu gewährleisten);

die Software in einem Computerspielcenter oder einer anderen standortbezogenen Lokalität zu nutzen oder kopieren, es sei denn, der Lizenzgeber bietet Ihnen eine separate Lizenzvereinbarung an, um die Software auch für die gewerbliche Nutzung zur Verfügung zu stellen; die Software ganz oder in Teilen zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), sie zu zeigen, vorzuführen, zu dekompilieren oder zu disasemblieren, davon abgeleitete Werke herzustellen oder die Software in anderer Weise zu verändern;

Eigentumsvermerke, Marken oder Etiketten auf oder in der Software zu entfernen oder zu verändern;

einen anderen User in der Nutzung von Online-Features der Software einzuschränken bzw. ihn an der Nutzung zu hindern;

zu cheaten bzw. ein unerlaubtes Robot- oder Spider- oder anderes Programm im Zusammenhang mit Online-Features der Software zu verwenden;

gegen Bestimmungen, Bedingungen, Richtlinien, Lizensen oder Verhaltensregeln für Online-Features der Software zu verstößen;

die Software in ein Land zu transportieren, zu exportieren oder zu re-exportieren (direkt oder indirekt), dem laut US-amerikanischen

Exportgesetzen oder -vorschriften bzw. laut US-amerikanischen Wirtschaftsanktionen der Erhalt dieser Software untersagt ist oder in sonstiger Weise gegen Gesetze und Vorschriften des Landes (in ihrer jeweils geltenden Fassung) zu verstößen, in dem Sie die Software bezogen haben.

ZUGRIFF AUF SONDERFEATURES UND/ODER DIENSTE INKL. DIGITALER KOPIEN: Um die Software zu aktivieren, auf digitale Kopien der Software zugriffen oder auf bestimmte freischaltbare, herunterladbare, Online- oder sonstige spezielle Inhalte, Dienste und/oder Funktionen (zusammenfassend „Sonderfeatures“) zu erhalten, kann es nötig sein, Software herunterzuladen, eine Seriennummer zum einmaligen Gebrauch einzulösen, die Software zu registrieren, Mitglied bei Diensten von Drittanbietern und/oder bei einem Dienst des Lizenzgebers zu sein (und sich mit den entsprechenden Bestimmungen und Richtlinien einverstanden zu erklären). Der Zugang zu Sonderfeatures ist auf ein einzelnes Benutzerkonto (wie nachstehend definiert) per Seriennummer beschränkt. Der Zugang zu Sonderfeatures kann nicht übertragen, verkauft, verpachtet, lizenziert, vermietet, in konvertierbare virtuelle Währung konvertiert oder von einem anderen User erneut registriert werden, sofern dies nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt ist. Die Bestimmungen dieses Paragraphen haben Vorrang vor allen anderen Bestimmungen und Bedingungen der vorliegenden Vereinbarung.

ÜBERTRAGUNG DER LIZENZ EINER ZUVOR GE SPEICHERTEN KOPIE: Sie sind berechtigt, die gesamte physische Kopie von zuvor gespeicherter Software samt Begleitmaterial dauerhaft an eine andere Person übertragen, sofern Sie keine Kopien (einschließlich Archiv- oder Sicherungskopien) der Software und des Begleitmaterials oder von Teilen bzw. Elementen davon zurück behalten und sofern der Empfänger sich mit dem Inhalt dieser Vereinbarung einverstanden erklärt. Die Übertragung der Lizenz dieser zuvor gespeicherten Kopie kann von Ihnen möglicherweise verlangen, dass sie spezielle Schritte gemäß dem in der Softwaredokumentation Festgelegten unternehmen. Sie dürfen keine virtuellen Gegenstände bzw. virtuelle Währung übertragen, verkaufen, verpachten, lizenziieren, vermieten oder in eine konvertierbare virtuelle Währung konvertieren, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder sofern nicht die vorherige schriftliche Zustimmung des Lizenzgebers vorliegt. Sonderfeatures, einschließlich Inhalte, die ohne Seriennummer zum einmaligen Gebrauch nicht verfügbar sind, sind unter keinen Umständen auf andere Personen übertragbar. Sonderfeatures funktionieren eventuell nicht mehr, wenn die Originalinstallationskopie gelöscht wird oder die zuvor gespeicherte Kopie dem User nicht mehr zur Verfügung steht. Die Software ist ausschließlich zum privaten Gebrauch bestimmt. UNBESCHADET DES VORSTEHENDEN DÜRFEN SIE KEINE PRE-RELEASE-KOPIEN DER SOFTWARE AUF ANDERE ÜBERTRAGEN.

TECHNISCHE SCHUTZMASSNAHMEN: Die Software beinhaltet möglicherweise Mittel, um den Zugriff auf die Software und/oder auf bestimmte Software-Bestandteile oder Inhalte zu kontrollieren, nicht genehmigte Kopien zu verhindern oder anderweitig Verstöße gegen die in dieser Vereinbarung eingeräumten beschränkten Rechte und Lizenzen zu verhindern. Diese Maßnahmen können den Einsatz von Lizenz-Management, Produkt-Aktivierung und anderen

Sicherheits-Technologien in die Software beinhalten sowie die Überwachung der Nutzung, einschließlich, unter anderem, Uhrzeit, Datum, Zugriff oder andere Kontrollen, Zähler, Seriennummern bzw. andere Sicherheitsvorrichtungen, die dazu dienen, den unbefugten Zugriff, die Nutzung und das Kopieren der Software oder Teile bzw. Komponenten derselben, einschließlich etwaiger Verstöße gegen diese Vereinbarung, zu verhindern. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, die Verwendung der Software zu jeder Zeit zu überwachen. Sie dürfen weder solche Softwarekontrollmaßnahmen stören noch versuchen, solche Sicherheits-Features zu deaktivieren oder zu umgehen; wenn Sie es dennoch tun, wird die Software möglicherweise nicht richtig funktionieren. Wenn die Software Zugang zu speziellen Features gestattet, kann jeweils nur eine einzige Kopie dieser Software auf diese speziellen Features pro Zugriff zugreifen. Zusätzliche Vereinbarungen und eine Registrierung können notwendig sein, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen und um Software - Updates und Korrekturen herunter zu laden. Lediglich Software mit einer gültigen Lizenz kann genutzt werden, um Zugang zu Online-Diensten zu erlangen. Dies betrifft auch das Herunterladen von Updates und Patches. Sofern Ihnen nicht vonseiten der geltenden Gesetze verboten, ist der Lizenzgeber berechtigt, die mit dieser Vereinbarung gewährte Lizenz und den Zugriff auf die Software einzuschränken, aussetzen oder zu kündigen einschließlich, unter anderem, alle damit verbundenen Dienstleistungen und Produkte, und zwar jederzeit und ohne Angabe von Gründen.

DURCH DEN NUTZER GESCHAFTEINE INHALTE: Die Software ermöglicht Ihnen eventuell, selber Inhalte zu schaffen, insbesondere Gameplay-Karten, Szenarios, Screenshots, Autodesigns, Objekte oder Videos Ihres Spiels. Im Austausch gegen die Nutzung der Software und soweit Ihre Beiträge durch die Nutzung der Software urheberrechtliche Ansprüche begründen, erteilen Sie hiermit dem Lizenzgeber das ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Recht und die ausschließliche, zeitlich unbegrenzte, unwiderrufliche, voll übertragbare und unterlizenzierbare, weltweite Lizenz, Ihre Beiträge in jederweiter Weise und für jedweden Zweck im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen zu nutzen, insbesondere das Recht zu vervielfältigen, zu kopieren, anzupassen, zu ändern, vorzuführen, auszustellen, zu veröffentlichen, auszustrahlen, zu übertragen oder anderweitig der Öffentlichkeit zu bekannt zu machen, unabhängig ob mit heute bekannten oder unbekannten Mitteln, und Ihre Beiträge ohne Ankündigung oder Vergütung Ihnen gegenüber für die gesamte Zeit des Schutzes, der durch die geltenden Gesetze und internationales Übereinkommen für geistige Eigentumsrechte gewährt wird, zu verbreiten. Sie verzichten hiermit und erheben niemals Anspruch auf alle moralischen Rechte in Bezug auf Urheberschaft, Veröffentlichung, Ansehen oder Zuschrreibungen in Bezug auf die Nutzung und den Genuss dieser Inhalte durch den Lizenzgeber sowie durch andere Spieler im Zusammenhang mit der Software und verwandten Waren und Dienstleistungen gemäß der geltenden Gesetzgebung. Die Gewährung dieser Lizenz an den Lizenzgeber und der Verzicht auf Urheberrechtsvereinbarungen besteht auch nach der Beendigung der vorliegenden Vereinbarung weiterhin.

INTERNETANSCHLUSS: Die Software erfordert möglicherweise einen Internetanschluss, um auf die Internet-basierten Features zugreifen, die Software zu authentifizieren oder um andere Funktionen durchzuführen.

BENUTZERKONTEN: Um die Software oder ein Software-Feature zu benutzen oder um sicherzustellen, dass bestimmte Funktionen ordnungsgemäß laufen, benötigen Sie eventuell ein gültiges und aktives Konto bei einem Online-Dienstleister, z.B. bei einer Spielplattform oder einem sozialen Netzwerk eines Drittanbieters („Drittanbieter-Konto“), oder beim Lizenzgeber bzw. einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen, wie in der Softwaredokumentation dargelegt. Wenn Sie derartige Konten nicht unterhalten, ist es möglich, dass bestimmte Features der Software nicht ordnungsgemäß funktionieren oder aufhören zu funktionieren. Für die Software kann es auch notwendig sein, dass Sie ein softwarespezifisches Benutzerkonto beim Lizenzgeber oder bei einem mit dem Lizenzgeber verbundenen Unternehmen einrichten („Benutzerkonto“) einrichten, um auf die Software, Ihre Funktionen und Features zugreifen zu können. Das Login Ihres Benutzerkontos kann auch mit einem Drittanbieter-Konto verbunden sein. Sie haften für jegliche Nutzung sowie für die Sicherheit Ihres Benutzerkontos und aller Drittanbieter-Konten, die Sie verwenden, um auf die Software zugreifen und diese zu nutzen.

Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände

Wenn die Software Ihnen gestattet, eine Lizenz für die Nutzung einer virtuellen Währung und virtuelle Gegenstände zu kaufen bzw. sich diese durch Spielaktivitäten zu verdienen, finden die folgenden zusätzlichen Bedingungen in diesem Absatz Verwendung.

VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Die Software enthält möglicherweise Funktionen, durch welche der User (i) eine fiktive virtuelle Währung als Tauschmittel ausschließlich innerhalb der Software verwenden („Virtuelle Währung“) und (ii) Zugang (und bestimmte eingeschränkte Nutzungsrechte) zu virtuellen Gegenständen ausschließlich innerhalb der Software erhalten („Virtuelle Gegenstände“) kann. Unabhängig von der für sie verwendeten Terminologie stellen die virtuelle Währung und die virtuellen Gegenstände ein durch diese Vereinbarung geregeltes eingeschränktes Lizenzrecht dar. Vorbehaltlich der Bedingungen dieser Vereinbarung und deren Einhaltung erteilt Ihnen der Lizenzgeber hiermit das nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte und die nicht-exklusive, nicht übertragbare, nicht unterlizenzierbare, eingeschränkte Lizenz zur Verwendung von erlangter virtueller Währung und erlangten virtuellen Gegenständen zu Ihren persönlichen, nicht-kommerziellen Spielspaß ausschließlich innerhalb der Software. Sofern nicht anderweitig durch das geltende Recht untersagt, werden von Ihnen erlangte virtuelle Währung/von Ihnen erlangte virtuelle Gegenstände an Sie lizenziert und Sie erkennen hiermit an, dass durch diese Vereinbarung kein Titel bzw. keine Eigentumsrechte an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen übertragen oder abgetreten werden. Diese Vereinbarung darf nicht als Verkauf von Rechten irgendwelcher Art an der virtuellen Währung und den virtuellen Gegenständen ausgelegt werden.

Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände haben keinen Gegenwert in wirklicher Währung und gelten nicht als Ersatz für eine wirkliche Währung. Sie bestätigen und erklären, dass der Lizenzgeber jederzeit eine Überprüfung vornehmen bzw. Maßnahmen ergreifen kann, welche sich auf den angemessenen Wert oder den Kaufpreis von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auswirken, sofern dies dies geltendes Recht nicht untersagt ist. Für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entstehen keine Gebühren für eine Nicht-Nutzung, vorausgesetzt jedoch, dass die hiermit für virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände erteilte Lizenz in Übereinstimmung mit den Bedingungen dieser Vereinbarung und der Software-Dokumentation endet, wenn der Lizenzgeber die Software nicht mehr bereitstellt, oder diese Vereinbarung anderweitig beendet wird. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach seinem alleinigen Ermessen Gebühren für das Recht auf Zugang zu oder Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen zu berechnen und/oder der Lizenzgeber kann virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände entgeltlich oder unentgeltlich vertrieben.

VERDIENST ODER ERWERB VON VIRTUELLER WÄHRUNG UND VIRTUELLEN GEGENSTÄNDEN: Die Software kann Ihnen die Möglichkeit bieten, virtuelle Währung zu kaufen oder virtuelle Währung vom Lizenzgeber als Gegenleistung für den Abschluss bestimmter Tätigkeiten bzw. Leistungen innerhalb der Software zu verdienen. Der Lizenzgeber kann z.B. den Nutzen einen bestimmten Betrag in virtueller Währung oder einen bestimmten virtuellen Gegenstand nach Abschluss einer spielerinneren Aktivität gewähren, wie etwa beim Erreichen eines neuen Levels innerhalb der Software, beim Abschluss einer Spieleraufgabe oder bei der Erstellung von Nutzerinhalten. Erlangte virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände werden Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Erwerb von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen ist nur innerhalb der Software oder über vom Lizenzgeber autorisierte Benutzerplattformen, Dritt-Online-Anbieter, App-Stores oder andere Stores (nachfolgend als „Software-Store“ bezeichnet) möglich. Kauf und Nutzung spielerinnerer Gegenstände und Währungen über einen Software-Store unterliegen den jeweiligen Geschäftsbedingungen des Software-Stores, insbesondere den Nutzungsbedingungen und der Nutzervereinbarung. Dieser Online-Dienst wurde durch den Software-Store an Sie unterlizenziert. Der Lizenzgeber kann Ermäßigungen und Sonderangebote für den Kauf von virtueller Währung anbieten und kann solche Ermäßigungen und Sonderangebote jederzeit und ohne Vorankündigung ändern oder absetzen. Nach Abschluss eines autorisierten Kaufs von virtueller Währung in einem Software-Store wird der Betrag an gekaufter virtueller Währung Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben. Der Lizenzgeber setzt einen maximalen Betrag an virtueller Währung fest, den Sie pro Geschäftsorgang und/oder pro Tag kaufen können, wobei dieser Maximalbetrag je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein kann. Der Lizenzgeber kann nach seinem alleinigen Ermessen zusätzliche Einschränkungen hinsichtlich des Betrags an von Ihnen gekaufter oder genutzter virtueller Währung, hinsichtlich Ihrer Nutzung von virtueller Währung und hinsichtlich des maximalen Guthabens an virtueller Währung, das Ihrem Benutzerkonto gutgeschrieben werden kann, festlegen. Sie haften allein für jeden Kauf von virtueller Währung, der über Ihr Benutzerkonto getätigt wird, unabhängig davon, ob der Kauf von Ihnen autorisiert wurde oder nicht.

BERECHNUNG DES SPIELGUTHABENS: Sie können in Ihrem Benutzerkonto die virtuelle Währung/die virtuellen Gegenstände, die Ihnen zur Verfügung stehen, einzusehen und darauf zugreifen, wenn Sie bei Ihrem Benutzerkonto angemeldet sind. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen sämtliche Kalkulationen zu virtueller Währung/virtuellen Gegenständen in Ihrem Benutzerkonto vorzunehmen. Der Lizenzgeber behält sich weiterhin das Recht vor, nach alleinigem Ermessen den Betrag an virtueller Währung zu ermitteln, die im Zusammenhang mit Ihrem Kauf von virtuellen Gegenständen oder zu anderen Zwecken Ihnen Benutzerkonto gutgeschrieben oder von diesem abgezogen werden, und festzulegen, wie diese Vorgänge abgewickelt werden. Währung der Lizenzgeber bemüht ist, alle diese Berechnungen auf einheitliche und angemessene Art und Weise durchzuführen, erkennen Sie hiermit an und erklären sich damit einverstanden, dass die Feststellungen des Lizenzgebers hinsichtlich verfügbarer virtueller Währung/verfügbarer virtueller Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto endgültig sind, sofern Sie dem Lizenzgeber nicht Belege vorlegen können, dass diese Berechnung absichtlich inkorrekt war oder ist.

VERWENDUNG VIRTUELLE WÄHRUNG UND VIRTUELLE GEGENSTÄNDE: Der Spieler kann gekaufte virtuelle Währung/gekauft virtuelle Gegenstände im Verlauf des Spiels in Übereinstimmung mit den Spielregeln für Währung und Gegenstände, (die je nach zugehöriger Software unterschiedlich sein können) aufbrauchen oder verlieren. Virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände dürfen nur innerhalb der Software verwendet werden und der Lizenzgeber kann nach alleinigem Ermessen die Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen auf ein einziges Spiel begrenzen. Die zugelassene Verwendung und

zugelassenen Zwecke von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen können jederzeit geändert werden. Ihre laut Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Währung/verfügbaren virtuellen Gegenstände verringern sich jedes Mal, wenn Sie virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände innerhalb der Software verwenden. Die Nutzung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen entspricht einer Forderung und einer Abhebung von dem auf Ihrem Benutzerkonto verfügbaren Guthaben an virtueller Währung/virtuellen Gegenständen. Sie müssen über ausreichend virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände auf Ihrem Benutzerkonto verfügen, um eine Transaktion innerhalb der Software abschließen zu können. Virtuelle Währung/Virtuelle Gegenstände in Ihrem Benutzerkonto können ohne vorherige Ankündigung bei Eintritt bestimmter Ereignisse im Zusammenhang mit Ihrer Verwendung der Software von Ihrem Benutzerkonto abgezogen werden: Sie können z.B. virtuelle Währung oder virtuelle Gegenstände verlieren, wenn Sie ein Spiel verlieren oder Ihre Spielfigur stirbt. Sie haften für jede Verwendung der virtuellen Währung/virtuellen Gegenstände, die über Ihr Benutzerkonto vorgenommen wird, unabhängig davon, ob von Ihnen autorisiert oder nicht. Sie sind verpflichtet den Lizenzgeber unverzüglich benachrichtigen, wenn Sie eine über Ihr Benutzerkonto vorgenommene unbefugte Verwendung von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen feststellen, indem Sie eine Support-Anfrage an www.take2games.com/support richten.

NICHTEINLÖSBARKEIT: Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können nur gegen spelinterne Gegenstände oder Dienstleistungen eingelöst werden. Sie dürfen zu keinem Zeitpunkt verkauft, verpachtet, licenziert, vermittelt bzw. in eine konvertierbare virtuelle Währung umgewandelt werden. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände können zu keinem Zeitpunkt beim Lizenzgeber oder einer anderen natürlichen oder juristischen Person gegen einen Geldbetrag oder Geldwert bzw. gegen andere Gegenstände eingelöst werden, sofern in dieser Vereinbarung nicht ausdrücklich anderweitig festgelegt oder auf andere Weise durch geltendes Recht gefordert. Virtuelle Währung und virtuelle Gegenstände haben keinen Wert. Weder der Lizenzgeber noch eine andere natürliche oder juristische Person ist auf irgendeine Art verpflichtet, virtuelle Währung bzw. virtuelle Gegenstände in einen Gegenwert umzutauschen, insbesondere in echte Währungen.

KEINE RÜCKERSTATTUNG: Alle Käufe von virtueller Währung und virtuellen Gegenständen sind endgültig und unter keinen Umständen erstattungsfähig, übertragbar oder umtauschbar. Falls nicht durch geltendes Recht verboten, ist der Lizenzgeber uneingeschränkt berechtigt, diese virtuelle Währung/virtuellen Gegenstände in seinem alleinigen Ermessen zu verwalten, zu regulieren, zu kontrollieren, abzuhändern, auszusetzen und/oder zu eliminieren. Der Lizenzgeber haftet weder Ihnen gegenüber noch anderen Personen gegenüber für die Ausübung dieser Rechte.

KEINE ÜBERTRAGUNG: Die Übertragung, der Handel, der Verkauf oder der Tausch von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen an eine Person auf anderem Wege als im Spielverlauf innerhalb der Software wie ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt („Nicht genehmigte Transaktionen“), insbesondere an andere Nutzer der Software, sind vom Lizenzgeber nicht gestattet und streng verboten. Der Lizenzgeber behält sich das Recht vor, nach alleinigem Ermessen Ihr Benutzerkonto und Ihre virtuelle Währung/virtuellen Gegenständen zu kündigen, auszusetzen oder zu modifizieren und diese Vereinbarung zu kündigen, wenn Sie sich an nicht genehmigten Transaktionen beteiligen, sie fördern oder anfordern. Alle Nutzer, die an solchen Aktivitäten teilnehmen, tun dies auf eigene Gefahr und erklären sich hiermit damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Geschäftsführer, Mitarbeiter und Vertreter freizustellen von allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen, die direkt oder indirekt durch solche Aktivitäten verursacht wurden. Sie erkennen hiermit an, dass der Lizenzgeber vom jeweiligen Software-Store verlangen kann, alle nicht genehmigten Transaktionen – unabhängig vom Zeitpunkt (ob vergangen oder bevorstehend) der nicht genehmigten Transaktion – zu verhindern, auszusetzen, zu beenden, zu unterbrechen oder rückgängig zu machen, wenn einer Verdacht hat auf oder Beweis für Betrug, Verstöße gegen diese Vereinbarung, Verstöße gegen geltendes Recht bzw. geltende Vorschriften oder vorsätzliche Handlungen, die in irgendeiner Weise das Ziel oder die Auswirkung bzw. die mögliche Auswirkung haben, einen Eingriff in den Betrieb der Software vorzunehmen. Wenn wir glauben oder Grund zu der Annahme haben, dass Sie an einer nicht genehmigten Transaktion beteiligt sind, erklären Sie sich ferner damit einverstanden, dass der Lizenzgeber nach seinem alleinigen Ermessen Ihren Zugriff auf die auf Ihrem Benutzerkonto verfügbare virtuelle Gegenstände/verfügbaren virtuellen Gegenstände kann oder Ihr Benutzerkonto sowie Ihren Anspruch auf virtuelle Währung/virtuelle Gegenstände und andere Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto kündigen oder aussetzen kann.

STANDORT: Die virtuelle Währung ist nur für Kunden an bestimmten Standorten verfügbar. Sie können keine virtuelle Währung kaufen oder verwenden, wenn Sie sich nicht an einem anerkannten Standort befinden.

BEDINGUNGEN DER SOFTWARE-STORES

Diese Vereinbarung und die Bereitstellung der Software durch die Software-Stores (einschließlich des Kaufs von virtueller Währung/virtuellen Gegenständen) unterliegen den zusätzlichen Bedingungen, die vom jeweiligen Software-Store festgelegt oder verlangt werden, und alle solche anwendbaren Bedingungen werden durch diese Bezugnahme zum Bestandteil dieser Vereinbarung. Der Lizenzgeber ist nicht verantwortlich und haftet nicht für Kreditkarten- oder Bankgebühren oder sonstige Gebühren oder Belastungen im Zusammenhang mit Ihren Kauftransaktionen innerhalb der Software oder über einen Software-Store. Alle derartigen Transaktionen werden durch den Software-Store und nicht durch den Lizenzgeber abgewickelt. Der Lizenzgeber lehnt jegliche Haftung für solche Transaktionen ausdrücklich ab und Sie erklären sich hiermit damit einverstanden, dass Ihr einziges Rechtsmittel in Bezug auf diese Transaktionen Ihnen über und durch den betreffenden Software-Store zusteht.

Diese Vereinbarung wird ausschließlich zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber getroffen, nicht mit einem Software-Store. Sie erkennen an, dass der Software-Store nicht verpflichtet ist, Wartungs- oder Supportdienste in Verbindung mit der Software zu leisten. Mit Ausnahme des Vorgenannten und soweit gesetzlich zulässig hat der Software-Store keinerlei sonstige Gewährleistungspflicht in Bezug auf die Software. Jegliche Ansprüche in Verbindung mit der Software bezüglich Produkthaftung, einer Nichteinhaltung anwendbarer gesetzlicher oder rechtlicher Anforderungen, Ansprüche nach Verbraucherschutz- oder ähnlichen Gesetzen oder Ansprüche wegen Verstößen gegen das Urheberrecht werden durch diese Vereinbarung geregelt und fallen nicht in den Verantwortungsbereich des Software-Stores. Sie sind an die Nutzungsbedingungen sowie an sämtliche anderen anwendbaren Bestimmungen des Software-Stores gebunden. Die Lizenz an der Software ist nicht übertragbar und ist nur zur Nutzung der Software auf einem geeigneten Gerät vorgesehen, das sich in Ihrem Besitz oder ihrer Verfügungsgewalt befindet. Sie versichern, dass Sie sich nicht in einem Land oder geografischen Gebiet unter US-amerikanischen Embargo befinden und nicht auf der Liste der „Specially Designated Nationals“ des US-amerikanischen Finanzministeriums bzw. der Liste der „Denied Persons“ oder der „Entity List“ des US-amerikanischen Wirtschaftsministeriums geführt werden. Die Software-Stores sind anspruchsberechtigte Drittseite dieser Vereinbarung und sind dazu berechtigt, diese Vereinbarung gegen Sie geltend zu machen.

DATENSAMMLUNG UND -NUTZUNG

Durch das Installieren und Verwenden der Software erklären Sie Ihr Einverständnis mit den Bedingungen über die Erfassung und Nutzung von Daten wie im diesem Absatz und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers beschrieben, insbesondere (sofern zutreffend) (i) mit der Weitergabe von personenbezogenen Daten und anderen Daten an den Lizenzgeber, seine verbundenen Unternehmen, Verkäufer und Geschäftspartner sowie an bestimmte weitere Dritte, wie zum Beispiel Regierungsbehörden in den USA und in anderen Ländern außerhalb Europas bzw. außerhalb Ihres Heimatlandes, insbesondere in Ländern, in denen eventuell niedrigere Datenschutzzustände vorherrschen; (ii) mit der Veröffentlichung Ihrer Daten, z.B. mit der Identifizierung ihrer durch den Nutzer geschaffenen Inhalte oder der Anzeige Ihrer Punktzahl, Ihres Bestenlistenrangs, Ihrer Erfolge und anderer Gameplay-Daten auf Webseiten und anderen Plattformen; (iii) mit der Weitergabe Ihrer Gameplay-Daten an Hardware-Hersteller, Plattform-Hosts und Marketingpartner des Lizenzgebers; und (iv) mit anderen Verwendungen und Offlagentzügen Ihrer personenbezogenen Daten oder anderen Daten gemäß der oben genannten Datenschutzerklärung in der jeweils geltenden Fassung. Wenn Sie nicht möchten, dass Ihre Daten auf diese Weise genutzt oder geteilt werden, sollten Sie die Software nicht benutzen.

Für alle datenschutzrechtlichen Probleme, einschließlich im Zusammenhang mit der Erfassung, Verwendung, Offenlegung und Weitergabe Ihrer persönlichen Daten und anderer Informationen, hat die Datenschutzerklärung unter www.take2games.com/privacy in der jeweils geltenden Fassung Vorrang vor allen anderen in dieser Vereinbarung gemachten Aussagen.

GEWÄHRLEISTUNG

BEGRENZTE Gewährleistung: Der Lizenzgeber garantiert Ihnen (wenn Sie der ursprüngliche Käufer sind, jedoch nicht, wenn Sie die vorab aufgezeichnete Software und begleitende Dokumentation vom ursprünglichen Käufer übertragen erhalten haben), dass das ursprüngliche, die Software enthaltene Speichermedium in Bezug auf Material und Verarbeitung unter normalen Nutzungs- und Betriebsbedingungen für die Dauer von 90 Tagen ab dem Kaufdatum frei von Mängeln ist. Der Lizenzgeber garantiert Ihnen, dass die Software mit einem persönlichen Computer kompatibel ist, der den Mindest-Systemanforderungen der Software-Dokumentation entspricht, oder dass sie durch den Spielkonsolenersteller als kompatibel mit der Spielkonsole, für die sie veröffentlicht wurde, erklärt worden ist. Aufgrund von Schwankungen in Bezug auf Hardware, Software, Internet-Verbindungen und individuelle Nutzung übernimmt der Lizenzgeber keine Garantie für die Leistungsfähigkeit der Software auf Ihrem individuellen Computer oder Ihrer persönlichen Spielkonsole.

Der Lizenzgeber haftet Ihnen gegenüber nicht gegen Störungen bei der Nutzung der Software; oder dass die Software Ihren Anforderungen entspricht; er haftet auch nicht dafür, dass der Betrieb der Software ununterbrochen oder fehlerfrei ist; oder dass die Software mit der Software oder Hardware von Drittanbietern kompatibel ist oder dass etwaige Fehler in der Software behoben werden. Eine mündliche oder schriftliche Beratung durch den Lizenzgeber oder einen autorisierten Vertreter stellt keine Garantie dar. Da einige Ände der ausschluss oder die begrenzung der impliziten Gewährleistung oder die Einschränkung der gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nicht zulassen, kann es sein, dass einige oder alle der oben genannten Ausnahmen und Einschränkungen nicht auf Sie zutreffen.

Wenn Sie aus irgendeinem Grund einen Mangel im Speichermedium oder in der Software während der Garantiezeit entdecken, verpflichtet sich der Lizenzgeber, jede für mangelhaft befundene Software innerhalb der Garantiezeit kostenlos zu ersetzen, solange die Software vom Lizenzgeber noch hergestellt wird. Wenn die Software nicht mehr verfügbar ist, behält sich der Lizenzgeber das Recht vor, sie durch eine ähnliche Software von gleichem oder höherem Wert zu ersetzen. Diese Garantie gilt nur für das Speichermedium und die Software, wie sie ursprünglich vom Lizenzgeber zur Verfügung gestellt worden sind, und gilt nicht für den normalen Verschleiß. Diese Garantie gilt nicht und erlischt, wenn der Mangel durch Missbrauch, unsachgemäßen Gebrauch oder Vernachlässigung entstanden ist. Jede gesetzlich vorgeschriebene implizite Gewährleistung ist ausdrücklich auf die vorstehend beschriebene 90-Tage-Frist begrenzt.

Falls vorstehend nichts Gegenteils festgelegt wurde, gilt diese Gewährleistung anstelle sämtlicher anderer Gewährleistungen, unbeschadet ob mündlich oder schriftlich, ausdrücklich oder stillschweigend, einschließlich aller anderen Zusicherungen in Bezug auf die allgemeine Gebrauchstauglichkeit, Tauglichkeit für einen bestimmten Zweck oder der Nichtverletzung von Rechten. Keine anderen Gewährleistungen jeglicher Art sollen für den Lizenzgeber verbindlich sein.

Wenn Sie die Software aufgrund der oben beschriebenen beschränkten Gewährleistung zurücksenden, senden Sie die Original-Software bitte nur an die unten angegebene Adresse des Lizenzgebers und geben Sie folgendes an: Ihren Namen, die Rücksendeadresse, eine Kopie des datierten Kaufbelegs sowie ein Schreiben, das den Fehler und das System, auf welchem Sie die Software benutzen, beschreiben.

HAFTHAFTE FREISTELLUNG

Sie sind damit einverstanden, den Lizenzgeber, seine Partner, Lizenzgeber, verbundenen Unternehmen, Auftragnehmer, leitenden Angestellten, Direktoren, Mitarbeiter und Vertreter im Zusammenhang mit allen Schäden, Verlusten und Aufwendungen freizustellen, die direkt oder indirekt aufgrund Ihrer Handlungen oder Unterlassungen bei der Nutzung der Software gemäß den Bedingungen der Vereinbarung entstanden sind.

IN KEINEM FALL HAFTET DER LIZENZGEBER FÜR BESONDRE, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM EIGENTUM, DER NUTZUNG ODER DER FEHLERHAFTIGKEIT DER SOFTWARE ENTSTÄNDEN SIND, INSBESONDRE SCHÄDEN AUF EIGENTUM, VERLUST DES FIRMENWERTS (GOODWILL), COMPUTERFEHLFUNKTION, UND, SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, PERSONENSCHÄDEN, SACHSCHÄDEN, ENTGANGENE GEWINNE ODER STRAFSCHADENSAUSSATZ AUS IRGENDWELCHEN KLAGEANSprüCHEN AUFGRUND VON DER IM ZUSAMMENHANG MIT DIESER VEREINBARUNG DER SOFTWARE, GLEICH OB VERTRAGSRECHTlich (INSBESONDRE DURCH FAHRLÄSSIGKEIT), DELIKTRECHTlich ODER AUF ANDERE ART BEGRÜNDET, GLEICH OB DER LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST ODER NICHT. DIE HAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR ALLE SCHÄDEN ÜBERSCHREITET (SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG) IN KEINEM FALL DEN VON IHNEN FÜR DIE SOFTWARE BEZAHLTEN TATSÄCHLICHEN PREIS.

IN KEINEM FALL LIEGT DIE GESAMTHAFTUNG DES LIZENZGEBERS FÜR FORDERUNGEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER VORLIEGENDEN VEREINBARUNG, UNBESCHADET DER EINGESETZEN KLAGEFORM, JEMALS ÜBERDEN VON IHNEN IN DEN VORANGEGANGENEN ZWÖLF (12) MONATEN IM ZUSAMMENHANG MIT DER SOFTWARE AN DEN LIZENZGEBER BEZAHLTEN GEBUHRN BEGRENZUNGSEWEISEN ÜBER EINEM BETRAG VON US \$ 200 – JE NACHDEM, WELCHER BETRAG DER HÖHERE IST.

DA EINIGE STAATEN/LÄNDER KEINE EINSCHRÄNKUNGEN IN BEZUG AUF DIE DAUER EINER STILLSCHWEIGENDEN GEWÄHRLEISTUNG UND/ODER KEINEN AUSSCHLUSS DER HAFTUNG NEBEN- ODER FOLGESCHÄDEN, TOD ODER PERSONENSCHÄDEN DURCH FAHRLÄSSIGKEIT, BETRUG ODER VORSÄTZLICHE SCHÄDIGUNG ZULASSEN, GELTEN DIESSE BESCHRÄNKUNGEN BZW. AUSSCHLUSS SOWIE ALLE SICHERWERTIG AUS DAVORSTEHENDEN FREISTELLUNG ERGEBENDEN AUSSCHLUSS- ODER BEGRENZUNGEN MÖGLICHERWEISE NICHT FÜR SIE. DIESER GARANTIE GILT NUR IN DEM UMFAß NICHT, IN DEM EINE INDIVIDUELLE BESTIMMUNG DIESER GARANTIE DURCH EIN BUNDESSTAATLICHES, STAATLICHES ODER KOMMUNALES GESETZ UNTERSAGT WIRD, DESSEN FOLGEN NU ANWEICHLICH SIND. DIESER GARANTIE VERLEIHEN IHNEN BESTIMMTE RECHTE; ES KÖNNEN IHNEN AUCH ANDERE RECHTE ZUSTEHEN, DIE VON GERICHTSBARKEIT ZU GERICHTSBARKEIT UNTERSCHIEDLICH SIND.

WIR WOLLEN UND KÖNNEN DEN FLUSS VON DATEN ZU ODER VON UNSEREM NETZWERK UND ANDEREN TEILEN DES INTERNET, DRAHTLOSEN NETZWERKEN, ODER ANDEREN NETZWERKEN VON DRITTBETRIELEN NICHT KONTROLIEREN. DIESER STROM HÄNGT ZU EINEM GROSSEN TEIL VON DER LEISTUNG DES INTERNETS UND DER DURCH DRITTE ANGEBOTENEN UND KONTROLLIERTEN DRAHTLOSEN DIENSTE AB. ES KANN VORKOMMEN, DASS HANDLUNGEN ODER UNTERLASSUNGEN DIESER DRITTEN IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN. WIR KÖNNEN NICHT GARANTIEREN, DASS SOLCHE EREIGNISSE NICHT AUFTRÄTEN. WIR ÜBERNEHMEN DAHER KEINE GARANTIE IM ZUSAMMENHANG MIT HANDLUNGEN UND UNTERLASSUNGEN DRITTER, DIE IHRE VERBINDUNG ZUM INTERNET, ZU DEN DRAHTLOSEN DIENSTEN ODER ZU TEILEN DAVON ODER DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UND DER BEGLEITENDEN LEISTUNGEN UND PRODUKTE BEEINTRÄCHTIGEN ODER STÖREN KÖNNEN.

BEENDIGUNG

Diese Vereinbarung bleibt in Kraft, bis Sie oder der Lizenzgeber sie kündigen. Diese Vereinbarung endet automatisch, wenn der Lizenzgeber den Betrieb der Software-Server einstellt (für ausschließlich online betriebene Software), wenn der Lizenzgeber feststellt oder glaubt, dass Ihre Nutzung der Software Betrug, Geldwäsche oder eine andere illegale Aktivität beinhaltet, oder wenn Sie die Bedingungen dieser Vereinbarung nicht einhalten, insbesondere die vorstehenden Lizenzbedingungen. Sie können diese Vereinbarung jederzeit kündigen, indem Sie (i) den Lizenzgeber über die in den Nutzungsbedingungen festgelegte Methode bitten, Ihr Benutzerkonto, mit welchem Sie Zugriff auf die Software haben und diese verwenden, zu kündigen und zu löschen; oder indem Sie (ii) alle Kopien der Software in Ihrem Besitz, ihrer Verwahrung oder unter ihrer Kontrolle zerstören und/oder löschen. Das Löschen der Software von Ihrer Spiel-Plattform löst nicht die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten Informationen, einschließlich Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Sie die Software mit dem gleichen Benutzerkonto neu installieren, können Sie immer noch Zugriff auf Ihre vorherigen Kontodaten haben, einschließlich der Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände. Wenn Ihr Benutzerkonto bei Beendigung dieser Vereinbarung aus irgendeinem Grund gelöscht wird, werden jedoch, soweit es das geltende Recht nicht ausdrücklich verbietet, die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Gegenstände und virtuelle Währung ebenfalls gelöscht und Sie können die Software sowie die Ihrem Benutzerkonto zugeordneten virtuellen Währung und virtuellen Gegenstände dann nicht mehr nutzen. Bei Kündigung dieser Vereinbarung aufgrund einer Verletzung derselben Ihrerseits, kann der Lizenzgeber Ihnen verbieten, sich erneut anzumelden oder erneut Zugriff auf die Software zu erhalten. Nach Beendigung dieser Vereinbarung müssen Sie alle physischen Kopien der Software zerstören oder dem Lizenzgeber zurückgeben sowie alle sonstigen Kopien der Software, die dazugehörige Dokumentation, Begleitmaterialien sowie sämtliche Komponenten der Software dauerhaft zerstören, die sich in Ihrem Besitz oder Ihrer Verfügungsgewalt befinden, einschließlich auf Clientservern, Computern, Game-Geräten oder Mobilfunkgeräten installierte Kopien. Bei Beendigung dieser Vereinbarung erlischen Ihre Rechte zur Nutzung der Software unverzüglich, einschließlich der virtuellen Währung bzw. der virtuellen Gegenstände im Zusammenhang mit Ihrem Benutzerkonto, und Sie müssen jegliche Nutzung der Software einstellen. Durch die Beendigung dieser Vereinbarung werden unsere Rechte bzw. Ihre Verpflichtungen aus dieser Vereinbarung nicht beeinträchtigt.

EINGESCHRÄNKTE RECHTE DER REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN

Die Software und die Dokumentation wurden ausschließlich mit privaten Mitteln entwickelt und werden als „Commercial Computer Software“ bzw. „Restricted Computer Software“ angeboten. Die Nutzung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung oder einen Subunternehmer der US-Regierung unterliegt den Einschränkungen gemäß Unterabsatz (c)(1)(i) der Klausel „Rights in Technical Data and Computer Software“ in DFARS 252.227-7013 oder gemäß Unterabsatz (c)(1) und (2) der Klausel „Commercial Computer Software Restricted Rights“ in FAR 52.227-19, sofern anwendbar. Der Auftragnehmer/Hersteller ist der Lizenzgeber am nachstehend angegebenen Standort.

BILLIGKEITSRECHLICHE RECHTSMITTEL

Sie stimmen hiermit zu, dass im Falle einer nicht ausdrücklichen Durchsetzung der Bedingungen dieser Vereinbarung dem Lizenzgeber ein irreparabler Schaden entsteht, und erklären sich daher einverstanden, dass der Lizenzgeber ohne Erfordernis einer Sicherheitsleistung, Bürgschaft oder eines Schadensnachweises Anspruch auf entsprechende billigkeitsrechtliche Rechtsmittel im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung hat, einschließlich des vorübergehenden oder dauerhaften Unterlassungsanspruchs, zusätzlich zu allen anderen verfügbaren Rechtsmitteln.

STEUERN UND ABGABEN

Sie sind verantwortlich für die Zahlung sämtlicher von Regierungsstellen im Zusammenhang mit den durch diese Vereinbarung begründeten Transaktionen erhobenen Steuern, Abgaben und Zölle, einschließlich Zinsen und Mahngebühren (mit Ausnahme von Steuern auf das Nettoeinkommen des Lizenzgebers), und stellen den Lizenzgeber und alle seine verbundenen Unternehmen, leitenden Angestellten, Geschäftsführer und Mitarbeiter von diesen Zahlungen frei, unabhängig davon, ob diese in Rechnungen aufgeführt waren, die Sie vom Lizenzgeber erhalten haben. Sie legen dem Lizenzgeber Abschriften aller Freistellungsbescheinigungen vor, wenn Sie Anspruch auf eine solche Befreiung haben. Sie haften allein für alle Ausgaben und Kosten, die Ihnen gegebenenfalls im Zusammenhang mit Ihren Aktivitäten aus dieser Vereinbarung entstehen. Sie haben keinen Anspruch auf eine Kostenerstattung durch den Lizenzgeber und stellen den Lizenzgeber diesbezüglich frei.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN

Jeder Zugriff auf und jede Nutzung der Software unterliegen den Bestimmungen dieser Vereinbarung, der entsprechenden Software-Dokumentation, den Nutzungsbedingungen des Lizenzgebers und der Datenschutzerklärung des Lizenzgebers; alle Bestimmungen der Nutzungsbedingungen werden durch diese Bezugnahme Bestandteil dieser Vereinbarung. Diese Vereinbarungen stellen die vollständige Vereinbarung zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber in Bezug auf die Nutzung der Software und der dazugehörigen Dienstleistungen und Produkte dar und ersetzen alle vorherigen schriftlichen oder mündlichen Vereinbarungen zwischen Ihnen und dem Lizenzgeber. Sollte es einen Widerspruch zwischen dieser Vereinbarung und den Nutzungsbedingungen geben, so gilt diese Vereinbarung.

VERSCHIEDENES

Sollte eine Bestimmung dieser Vereinbarung aus einem beliebigen Grund als nicht durchsetzbar gelten, wird diese Bestimmung so umformuliert, dass sie durchsetzbar wird, und die anderen Bestimmungen dieser Vereinbarung bleiben davon unberührt.

ANWENDBARES RECHT

Diese Vereinbarung unterliegt den Gesetzen des US-amerikanischen Bundesstaates New York (ohne Rücksicht auf mögliche Kollisionsnormen), so wie diese Gesetze auf Vereinbarungen angewendet werden, die innerhalb von New York zwischen Einwohnern von New York geschlossen und ausgeführt werden, außer es gilt US-amerikanisches Bundesgesetz. Sofern der Lizenzgeber für den jeweiligen Fall nicht ausdrücklich darauf schriftlich verzichtet oder kein Widerspruch mit den örtlichen Gesetzen besteht, liegt der Gerichtsstand für Klagen im Zusammenhang mit dem vorliegenden Gegenstand einzig und allein bei den Staats- und Bundesgerichten am Sitz der Hauptniederlassung des Lizenzgebers (Bezirk New York, New York, USA). Sie und der Lizenzgeber unterwerfen sich der Zuständigkeit dieser Gerichte und erklären sich einverstanden, dass Vorladungen in der hier für die Übermittlung von Mitteilungen vorgesehenen Weise zugestellt werden können, ebenso wie in der in den Gesetzen des Staates New York oder den US-amerikanischen Bundesgesetzen vorgesehenen Weise. Sie und der Lizenzgeber erklären sich einverstanden, dass die UN-Konvention über Verträge über den internationalen Warenauf (Wien, 1980) auf diese Vereinbarung bzw. auf Auseinandersetzungen oder Geschäftsabschlüsse im Zusammenhang mit dieser Vereinbarung keine Anwendung findet.

WENN SIE FRAGEN HINSICHTLICH DIESER VEREINBARUNG HABEN, KÖNNEN SIE SICH SCHRIFTLICH AN UNS WENDEN: TAKE-TWO INTERACTIVE SOFTWARE, INC. 622 BROADWAY, NEW YORK, NY 10012, USA.

Alle anderen Bestimmungen und Bedingungen der EULA gelten für die Verwendung der Software.

© 2005-2017 Take-Two Interactive Software und dessen Tochterunternehmen. All rights reserved. 2K, das 2K-Logo und Take-Two Interactive Software sind Markenzeichen bzw. eingetragene Markenzeichen von Take-Two Interactive Software Inc. Die NBA und die in diesem Produkt verwendeten Logos einzelner NBA-Teams sind Markenzeichen, urheberrechtlich geschützte Designs oder andere Formen geistigen Eigentums der NBA Properties, Inc. und der entsprechenden NBA-Teams und dürfen ohne die vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. (auch auszugsweise) nicht verwendet werden. © 2017 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Markenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber. Registrierte und angemeldete Patente: www.take2games.com/Legal.